



ACADÉMIE DE STARFLEET

TACTIQUES DE COMBAT

BATAILLE DANS UNE NÉBULEUSE

Situation :

Khan Noonien Singh a infligé de graves dommages à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*, qui a perdu l'usage de ses boucliers.

Éléments d'analyse :

- Le vaisseau de Khan, l'*U.S.S. Reliant*, est également endommagé, mais ses armements et ses performances sont supérieurs.
- Khan possède une intelligence améliorée par manipulation génétique, mais il n'a pas l'expérience de Kirk.
- Les moteurs à distorsion de l'*U.S.S. Enterprise* ne fonctionnent pas.
- La nébuleuse de Mutara, dont la nature rend inopérants les senseurs et les boucliers d'un vaisseau spatial, est toute proche.

Options :

1. Tenter de combattre normalement.
2. Tenter de fuir, même si le *Reliant* est plus rapide.
3. Pénétrer dans la nébuleuse de Mutara, où les senseurs sont inopérants.

Tactique :

- Il est hors de question de s'enfuir, et il serait par trop risqué de combattre Khan en espace dégagé.
- Au cœur de la nébuleuse, l'amiral Kirk peut tirer parti de ses capacités tactiques supérieures : plus spécifiquement, il se rend compte que Khan ne se déplace que selon deux dimensions. En plongeant avec l'*Enterprise*, Kirk prend le dessus.



▲ Dans une nébuleuse, un capitaine de spatonef est privé de la plupart des aides techniques auxquelles il a coutume de recourir ; il lui faut donc compter sur l'intuition et la ruse, qualités qui ne font pas défaut à l'amiral James T. Kirk.

au *Reliant*, mais Khan réplique. Le flanc bâbord de l'*Enterprise* est entaillé par une longue et profonde brûlure de phaseur. Avant que Kirk ne puisse tirer de nouveau, le *Reliant* disparaît dans les nuages.

Le poids de l'expérience

Spock capte des données énergétiques qui pourraient signaler un virage impulsif. Il estime que Khan est certes intelligent, mais qu'il manque d'expérience ; pour l'heure, il ne semble penser qu'en deux dimensions.

Kirk ordonne que l'*Enterprise* plonge de 10 000 mètres. Quelques instants plus tard, le vaisseau surgit derrière le *Reliant*, puis Kirk attend que l'image apparaisse sur son écran de visualisation principal. Ceci fait, l'*Enterprise* se trouve en position idéale pour attaquer. Sur instruction de Kirk, **M. Chekov** lance des **torpilles à photons** qui déchirent la nacelle de distorsion bâbord du *Reliant* et administrent le coup de grâce au vaisseau de Khan.

Sous le commandement de **Khan Noonien Singh**, l'*U.S.S. Reliant NCC-1684* a fait subir de graves avaries à l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701*. Khan est à présent décidé à tuer l'amiral **James Kirk** – il estime que ce dernier a gâché sa vie. Nombre de ses systèmes sont en panne, la puissance disponible est faible : l'*Enterprise* semble à la merci de Khan.

Kirk conduit son spatonef au sein de la **nébuleuse de Mutara**, où les écrans tactiques des deux vaisseaux sont obscurcis par des décharges d'électricité statique : les données visuelles sont indisponibles et les boucliers inefficaces.

Comme l'espérait Kirk, Khan suit l'*Enterprise* au cœur de la nébuleuse. Les deux bâtiments, aveugles, passent l'un près de l'autre sans s'en rendre compte. C'est alors que Kirk perçoit une occasion d'attaquer. Privé de la possibilité

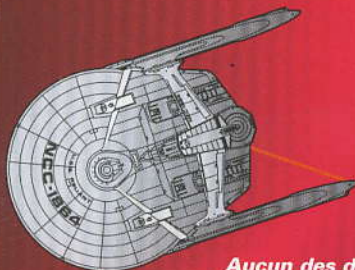
BLOC-NOTES

- Khan détourne l'*U.S.S. Reliant* alors que celui-ci étudie **Ceti Alpha V**, la planète où **Kirk** l'a exilé 22 ans auparavant.
- Dans les années 2370, le **Maquis** dissimule fréquemment ses appareils de combat dans les nébuleuses ou les tempêtes de plasma, ce qui empêche les ennemis de les détecter et rend toute poursuite périlleuse.

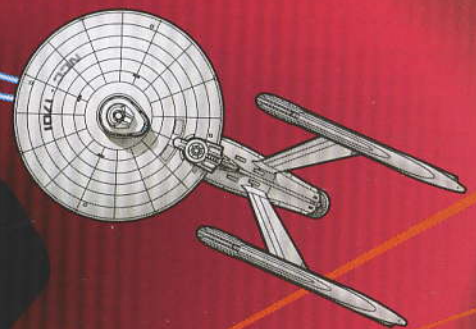
de verrouiller automatiquement les armes de l'*Enterprise* sur leur cible, il demande à **M. Sulu** de déclencher des tirs de **phaseur** en faisant appel à son intuition.

Les phaseurs infligent de sérieux dommages

La nébuleuse de Mutara rend impossible la détection d'un vaisseau par un autre ou l'utilisation des boucliers.



Aucun des deux vaisseaux ne peut effectuer un verrouillage des armements sur cible : le **RELIANT** et l'**ENTERPRISE** ne peuvent opérer qu'une visée manuelle.



Les deux vaisseaux sont contraints de manoeuvrer à l'aveugle, dans l'espoir de venir en position de tir favorable.

▲ Des phénomènes tels que la nébuleuse de Mutara perturbent sérieusement l'emploi par un astronef de nombre de ses systèmes offensifs et défensifs. Comme les nébuleuses interdisent au vaisseau l'usage des boucliers, des bâtiments peu puissants peuvent choisir d'y livrer bataille.



BATAILLE DANS UNE NÉBULEUSE

L'amiral Kirk pense qu'au sein de la nébuleuse de Mutara son expérience lui permettra de surmonter l'intelligence de Khan et les capacités défensives supérieures de l'**U.S.S. Reliant**. Les événements qui vont se dérouler montreront que Kirk avait raison; bien que Khan apprenne vite, il pense en deux dimensions, ce qui procure à Kirk un net avantage.

1 : ENTRÉE DANS LA NÉBULEUSE

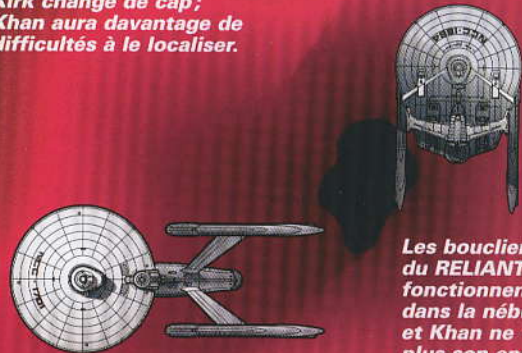
Khan poursuit l'U.S.S. ENTERPRISE à bord de l'U.S.S. RELIANT.

L'U.S.S. ENTERPRISE pénètre dans la nébuleuse de Mutara, qui perturbe le fonctionnement de ses senseurs.



2 : LES SENSEURS SONT INUTILES

Aussitôt qu'il est entré dans la nébuleuse, Kirk change de cap; Khan aura davantage de difficultés à le localiser.



Les boucliers du RELIANT ne fonctionnent pas dans la nébuleuse, et Khan ne « voit » plus son ennemi.

Kirk décide d'amener l'*U.S.S. Enterprise* dans la nébuleuse de Mutara, où les vaisseaux sont presque aveugles. Khan se résoud à l'y suivre, alors même que cela le prive de l'avantage que lui procuraient ses boucliers.

La nébuleuse empêche les boucliers et les senseurs de fonctionner. Le seul moyen d'attaquer est d'opérer un contact visuel. Kirk change de cap, ce qui contraint Khan à entrer dans un fort complexe jeu du chat et de la souris.

3 : CONTACT VISUEL

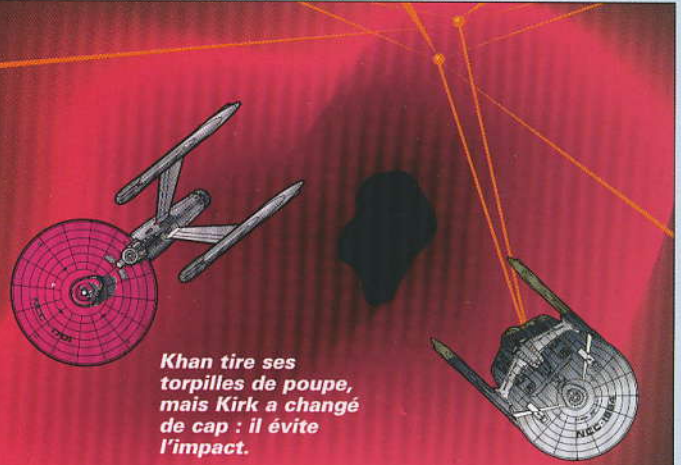
Le RELIANT décrit une trajectoire circulaire, avec l'espoir de surprendre l'ENTERPRISE.

Presque par hasard, l'ENTERPRISE se retrouve derrière le RELIANT. Kirk déclenche des tirs de phaseur, mais ne parvient pas à porter un coup fatal à Khan.



4 : TENTATIVE DE RIPOSTE

Khan tire ses torpilles de poupe, mais Kirk a changé de cap : il évite l'impact.



Au bout de quelques minutes, l'*Enterprise* aperçoit l'*U.S.S. Reliant* et passe à l'attaque. *Sulu* parvient à infliger des dommages au vaisseau de Khan, mais le *Reliant* s'échappe sans avoir trop souffert.

Khan réplique en lançant des torpilles de l'arrière de son vaisseau. Kirk a anticipé cette manœuvre; il change de cap et évite ainsi d'être touché. Les deux vaisseaux ont maintenant perdu le contact visuel.

5 : TROIS DIMENSIONS

Le RELIANT continue à chercher l'ENTERPRISE, mais il ne se déplace que dans deux dimensions.



Kirk a perçu les limites de la façon de procéder de Khan. Il fait longer l'ENTERPRISE au-dessous du RELIANT.

6 : LE COUP DE GRÂCE

L'ENTERPRISE regagne sa position initiale, mais il est à présent derrière le RELIANT et peut attaquer le vaisseau dérobé.



L'ENTERPRISE concentre ses tirs sur le RELIANT dépourvu de protection, qu'il parvient bientôt à détruire.

Spock souligne que Khan ne se déplace que dans deux dimensions, ce dont Kirk tire parti en plongeant 10 000 mètres plus bas. Le *Reliant* passe au-dessus de l'*Enterprise* sans le détecter.

Kirk reprend sa position initiale. L'*Enterprise* se situe désormais juste derrière le *Reliant*: une place idéale pour porter un coup fatal. Kirk s'empresse de détruire le bâtiment ennemi.